PUZZLE BOBBLE 4

ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際には、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223-8570 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル タイトーゲームソフト修理係
TEL:045-593-7115(土曜・日曜・祝日を除く 14:00～17:00)

おたよりのあて先

タイトーソフトに対するおたより、ファンレターは、下記のあて先までお送り下さい。なお、住所・氏名・年齢・電話番号はお忘れなくご記入下さい。

〒223-8570 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル 株式会社タイトーCP販売部販売課
※ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

最新のタイトー情報!!

タイトーホームページ
http://www.taito.co.jp/

株式会社タイトー®
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

SLPS 01492

パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4™

PlayStation

TAITO®

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「パズルボブル4」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「解説書」は大切に保管して下さるようお願いいたします。

もくじ

メモリーカードについて

このゲームはメモリーカードに対応しています。データをセーブするためには、1ブロック以上空きのあるメモリーカード（別売）が必要です。また、本製品はプレイステーション本体のメモリーカード差込口1にのみ対応しています。なお、ゲーム中のカードの抜き差しはデータ破損の恐れがありますのでご注意下さい。

For Japan Only

SLPS 01492

ものがたり

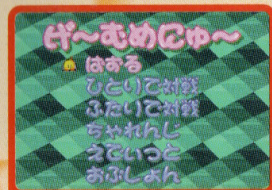
双子の兄弟、バブルンとボブルンの暮らす惑星バブルア。
平和で穏やかだったはずのこの星に、
ひとつの事件が起こりました。

朝になってもお日様が現れないのです。
そして次の日、また次の日もお日様は昇らず、
夜はいっこうに明けようとしませんでした。

やがて、バブルンたちの住む光の世界から、
満月婦人マダム＝ルナの命により、
夜の精クリオンが「虹」を盗んでいったらしいことがわかりました。

そして盗まれた虹は、横取りを恐れた
マダム＝ルナの手により、
七色の「光のバブル」に分けられて、
いろんな星にバラまかれて
しまったのです。

『早くこの星に光を取り戻さなきゃ!!』
バブルンとボブルンは、
さっそく星々への冒険に旅立ちました。
バブルアの光と、
みんなの笑顔を取り戻すために。

ゲームの種類

ゲームメニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すとこの画面が表示され、遊びたいモードを選択できます。

[ぱずる]では滑車の説明、[ひとりで対戦]では連鎖の説明をそれぞれ見ることができます。

[ぱずる]
1人プレイ専用

[ひとりでぱずる]
ラウンドクリア型のパズルゲームです。

[すとーりーぱずる]
ラウンドをクリアして、タロットカードを集めてゆくパズルゲームです。

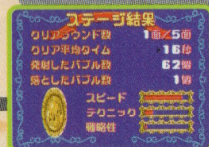
[これくしょん]
全231面のパズルゲームです。

[ひとりで対戦]
1人プレイ専用

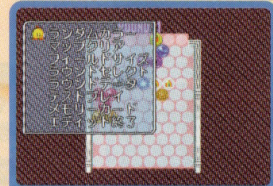
[すとーりー対戦]
選んだキャラクターごとの物語に沿って、コンピュータと対戦するパズルゲームです。

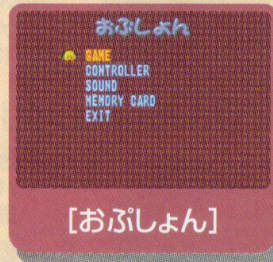
[とことん対戦]
コンピュータに何連勝できるか挑戦するパズルゲームです。

[ふたりで対戦]
2人プレイ専用

プレイヤー同士で対戦するパズルゲームです。

[ちゃれんじ]
1人プレイ専用

プレイヤーの腕前を判定する、段位認定機能がついたパズルゲームです。

その他のモード

[えでぃっと]

プレイヤーが自分でパズル面を作り、プレイできるモードです。
25面までの自作データを、メモリーカードに保存できます。

[おぷしょん]

ゲームの難易度やボタンの配置など、ゲーム全体に関する設定が行えるモードです。

[ポーズ中のメニュー]

ポーズメニュー

ゲームをポーズ(一時停止)し、セレクトボタンを押すと、以下のメニューが表示されます。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。

[EXIT]…プレイ中のゲームを再開します。
[画面位置の調整]…画面の表示物の位置や有無を設定できます。セレクトボタンでポーズメニューに戻ります。
[ゲーム終了]…ゲームメニュー画面に戻ります。

コントローラの使い方

（初期設定）

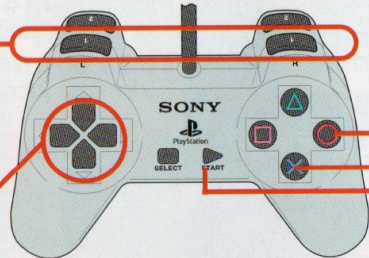
対戦プレイを行う場合は、コントローラが２個必要になります。

コントローラ

L1 R1ボタン
指針の微調整（左右方向）

方向キー
指針の操作

◎ボタン
バブルの発射／選択の決定

✕ボタン
バブルの発射／選択のキャンセル

スタートボタン
ゲームのスタート／ポーズ（一時停止）

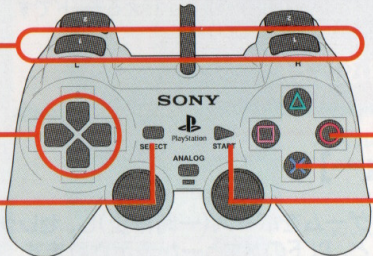
アナログコントローラ「デュアルショック」

L1 R1ボタン
指針の微調整（左右方向）

方向キー
指針の操作

セレクトボタン
振動の強さ切り換え
LOW—HIGH—OFF

◎ボタン
バブルの発射／選択の決定

✕ボタン
バブルの発射／選択のキャンセル

スタートボタン
ゲームのスタート／ポーズ（一時停止）

＊アナログモードスイッチ、左／右スティックは使用しません。
＊セレクトボタンやオプションモードで振動を"OFF"にしない限り、LEDの点灯／消灯に関わらず、コントローラが振動します。

＊オプションモードで他のボタン配列を選択することもできます。
＊L1/R1/スタート/セレクトボタンを同時に押すとゲームメニュー画面に戻ります。

画面の見方

１人プレイ時

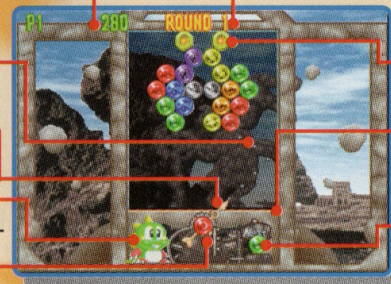
（"ひとりでぱずる"の場合）

[スコア]
現在の得点

[ガイドライン]
バブル発射の目安

[指針]
この角度にバブルを発射

[キャラクター]
プレイヤーの使用キャラクター

[発射バブル]
現在発射できるバブル

[ラウンド]
現在のラウンド数

[支点]
バブル全体を支える

[デッドライン]
バブルがここを越えるとゲームオーバー

[ネクストバブル]
次に発射されるバブル

対戦プレイ時

（"ふたりで対戦"の場合）

[1P側スコア]
１プレイヤーの現在の得点

[1P側キャラクター]
１プレイヤーの使用キャラクター

[2P側スコア]
２プレイヤーの現在の得点

[勝利本数]
現在取っている本数

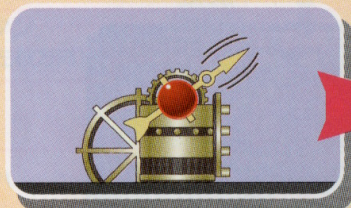
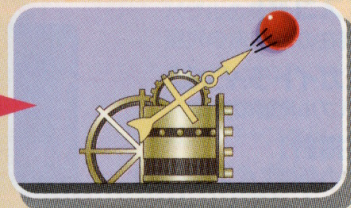
[トータル勝敗数]
両者の勝敗数の合計

[2P側キャラクター]
２プレイヤーの使用キャラクター

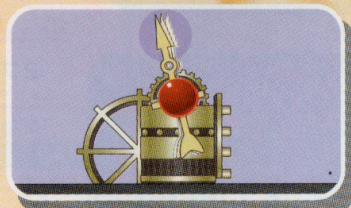
指針（自機）の操作

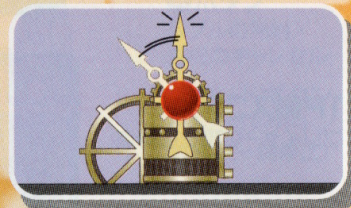
指針

撃ち出し台

基本はこれだけ／簡単操作！

方向キー左右で
狙いをつけて…

◎、⊗ボタンで
バブルを発射！！

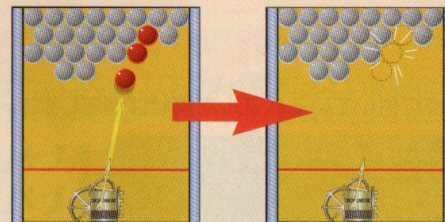
慣れてきたら…／応用操作！

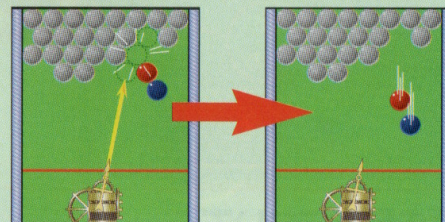
指針の微調整

L1ボタン…
押す度に左に少し動く
R1ボタン…
押す度に右に少し動く

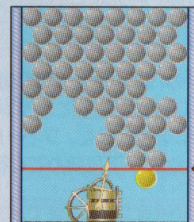
指針を90°に固定

方向キー上…
指針の角度を90°に固定

基本ルール

撃ち出し台からバブルを発射し、バブルがデッドラインを越えないように消し続けてください。

バブルの消し方

同じ色の
バブルを3コ
以上つけると
消えます！！

バブルの落とし方

まとめて
落とすと
高得点！！

ゲームオーバー

バブルが
ラインを越えたら
ゲームオーバー！

[コンティニュー]

ゲームオーバー時、カウントダウン中にスタートボタンを押せばプレイを再開できます。
回数制限はありません。

NEW!! バランスフィールド
（対戦以外の1人用ゲームのみ）

「パズルボブル4」では、バランスフィールド（滑車）が配置されているラウンドがあり、より緻密な攻略が必要とされます。

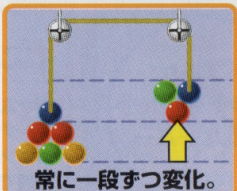
［滑車］

両側の滑車支点に付いているバブルを消せば消滅します。

［滑車支点］

バブルがくっついています。バブルを消す度に軽くなります。

バブルをつける度に、バブルの数の多い方の滑車支点が下がります。

［滑車の動きについて］

- 滑車は、両側にどれだけ重量差があっても、バブルをつけない限り動きません。
- 滑車の「震え」は、両側の重量バランスが崩れていることを表します。完全にバランスが取れているときは、滑車は静止します。（また、フィールドの「震え」は、滑車を含むバブル全体が下に降りてくるまえぶれです。

※［ぱずる］モードで、さらに具体的な説明を見ることができます。

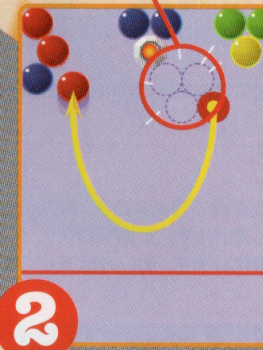
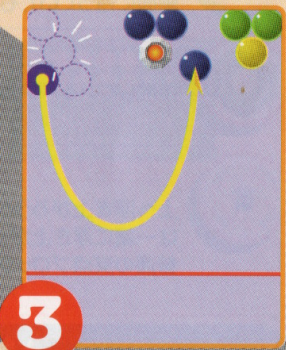
NEW!! 連鎖
（対戦ゲームのみ）

「パズルボブル4」ではバブルの“連鎖”によって、ダイナミックな対戦を楽しむことができます。

［連鎖の条件］

ちぎり落とされたバブルは、以下の条件を満たしている場所があった場合、落下せずにそちらへ飛んで行き、連鎖を発生させます。

1.落ちたバブルと同じ色が２個以上そろっている。
2.周囲にバブル１個以上の空き＆通り道がある。

1. 橙バブルを消して赤バブルを落とします。通常ではこのまま落ちてしまいますが…。
2. 連鎖条件を満たした場所があるので、赤バブルはそちらに飛んで行きます。
3. さらにバブルが落下!!条件を満たした場所がある限り、連鎖は続きます。

連鎖による相手への攻撃力は、通常よりも高くなりますので、積極的にねらいましょう。

※［ひとりで対戦］モードで、さらに具体的な説明を見ることができます。

特殊なバブル

[スターバブル]
撃ち込まれたバブルと同色のバブルを、画面上から全て消滅させます。

[レインボーバブル]
接触しているバブルが消滅した時、そのバブルと同じ色に変化します。

[おじゃまブロック]
消すことができず、落とすしかないブロックですが、
画面に残っていてもクリアは可能です。

[支点ブロック]
接触しているバブルを全て消すことでのみ消去できるブロックです。

[反重力ブロック]
上へ浮き上がろうとする支点ブロックです。接触しているバブル（バブルのかたまり）は一緒に浮き上がってしまいます。支点ブロック、おじゃまブロック、天井にぶつかると普通の支点ブロックに変化します。消し方は支点ブロックと同じです。

[ネームエントリー]
スコアが上位にランキングされるとネームエントリーできます。
名前は英文字で3文字まで入力できます。
方向キーで文字を選択し、◎ボタンで決定してください。
スコアの記録を残したい場合は、オプションモードでセーブを行って下さい。

キャラクター

相手を攻撃した時にフィールドに送り込むバブルの種類はキャラクターごとに異なります。
また、連鎖の有無でも送り込むバブルは変化します。

バブルン／ボブルン

惑星バブルアに住む双子。
明るく元気なバブルン（兄）と、
おとなしいボブルン（弟）。
本作の主人公。

攻撃パターン
バランス型のキャラ

デビルン

惑星ディアブルに住むコウモリの化身。
いつもなにか悪いことをしてやろうとたくらみ、
なにかとバブルン達にライバル心を燃やす。
でもホントは弱虫で寂しがり屋。

攻撃パターン
バランス型のキャラ

アルカネット

惑星フリーズの気品あふれるお姫様。
フリーズを深く愛しており、星を汚す者を
けっして許さない気丈さも持っている。
今回の事件の犯人を成敗するため旅に出る。

攻撃パターン
初心者向きのキャラ

マリーノ

惑星ウェイビーの女王・ネレイドーの息子。
ストレートで素直な性格だが、少しばかり
単純な面も。今回の事件で荒れてしまった
海の王国を救うため、"朝"を探す旅に出る。

攻撃パターン
攻撃力重視のキャラ

クルル

着ぐるみの星・惑星グルームの赤ん坊。
のほほんとした性格ののんびり屋さんで、
ひなたぼっこ＆お昼寝が大好き。
消えてしまった"朝"と"お昼寝の時間"を
取り戻すため旅に出る。

攻撃パターン
変則的な攻撃のキャラ

タムタム

惑星ナバホの守護神。
厳しさと優しさを兼ね備えた「風と大地の父」。
今回の事件に邪悪な気配を感じとり、
明けない夜の謎をつきとめるため、
宇宙へと飛び立つ。

攻撃パターン
攻撃力重視のキャラ

クリオン

ナイトフェアリーと呼ばれる夜の精。
陽気でおしゃべりでちょっぴり意地悪。
事件の張本人"満月婦人マダム＝ルナ"の
手下だが、彼女を倒し夜の支配者になる
という野望を持つ。

攻撃パターン
多彩な攻撃のキャラ

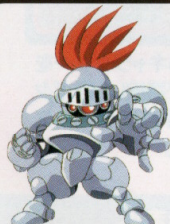
G

惑星オルドーに住む謎の老人。
その名前すら誰も知らず、ただ"G"と
呼ばれている。「お茶が好きらしい」、
「キレると恐ろしい」という噂だけは、
まことしやかに流れているが…？

攻撃パターン
初心者向きのキャラ

ブラム

惑星マゾックのちょっぴりマッドな魔導士。
長い間研究した究極魔法の完成直前、
実験材料の"光"が消え去ってしまう。
事件の真相を知った彼は、虹バブルによる
"光の支配"をもくろむようになる。

攻撃パターン
攻撃力重視のキャラ

ギガント

廃墟の惑星・ゴシックのセキュリティシステム。
星が滅び去った後も都を守り続けていたが、
ある時虹バブルの美しさのとりことなり、
初めて自分自身の意志を抱く。
「あのきれいなものがほしい…」と。

攻撃パターン
攻撃力最強のキャラ

ゲームモード解説 1

すべてはここから。基本モード

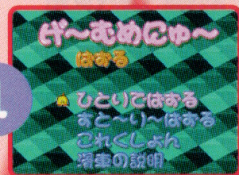
[ぱずる]

[ひとりでぱずる]

[すとーりーぱずる]

[これくしょん]

[ゲームの選択]

1

遊びたいゲームを方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。

[難易度の選択]

2

[ひとりでぱずる]の場合はゲームの難易度を選択します。方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。

[キャラクターの選択]

3

使用したいキャラクターを方向キーで選択し、◎ボタンで決定すればゲームスタートです。

⊗ボタンで選択を取り消し、前のステップに戻ることができます。

[ひとりでぱずる]

アーケード移植版

[難易度の選択]

[おこさま]

ガイドラインが常に表示されます。
5ラウンドで終了。

[ふつう]

標準的な難易度です。

[まにあ]

バブルの配置などが難しく、テクニックが必要になります。

ゲームの流れ

[ルール]

1

フィールド上のバブルを全て消せば1ラウンドクリアです。このモードではキャラクターの能力差はありません。

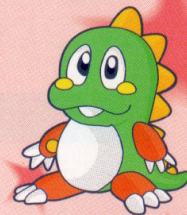
[ルートの選択]

2

5ラウンドクリアするたびに、次に進むゾーンを選択できます。最終ゾーンをクリアすればエンディングになります。

[すとーりーぱずる]

新作ストーリー

ゲームの流れ

[キャラクターの選択]

1 キャラクターを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。選んだキャラクターによってストーリーが変わります。

[マップ移動]

2 方向キーと◎ボタンでステージを選択してください。5ステージクリアするごとに違う場所を選択できるようになります。◎ボタンを押すタイミング次第で、そのステージの難易度が変化します。

[ステージクリア]

3 1ステージをクリアすると、タロットカードが1枚手に入ります。22枚手に入れるとエンディングです。

ゲーム中のデモは、◎ボタンでスキップできます。

[これくしょん]

全231ステージ

[作者名]
そのラウンドをデザインしたプレイヤーのペンネームです。

[通しナンバー]
方向キー左右で1ずつ、方向キー上下で10ずつナンバーが増減されます。

ゲームの流れ

[ラウンドの選択]

1 遊びたいラウンドを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

[クリアの条件]

2 フィールド上のバブルを全て消せばラウンドクリアです。クリア後はメニューが表示されますので、次の行動を選択して下さい。

ゲームモード解説 2

スリリングな戦い。CPU対戦モード。

[ひとりで対戦]

[すとーりー対戦]　[とことん対戦]

[難易度の選択]

1 難易度を方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。この後キャラクターを選択すると対戦開始です。([とことん対戦]に難易度選択はありません)

[対戦開始]

2 コンピュータと一本勝負を行います。

<勝利の条件>

バブルを多く消す、バブルを落とす等(P8参照)の攻撃で、相手のフィールドにバブルを送り込み、デッドラインを越えさせれば勝利となります。

[すとーりー対戦]

アーケード移植版

[難易度の選択]

[練習]

初心者向けの難易度です。常にガイドラインが表示されます。3ラウンドで終了。

[ふつう]

標準的な難易度です。

[難しい]

敵のキャラクターが強くなります。

ゲームの流れ

[キャラクターの選択]

1 キャラクターを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。選んだキャラクターによってストーリーが変わります。

[会話デモ]

2 対戦するキャラクターとの会話シーン。

[勝敗決定]

3 相手を倒すと次のステージに進めます。負けるとゲームオーバーです。

[とことん対戦]

連勝記録に挑戦!!

ゲームの流れ

[キャラクターの選択]

1 キャラクターを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

[ルール]

2 相手を倒すと、次の対戦相手が現れます。負けない限り、勝負はエンドレスに続きます。

[ゲームオーバー]

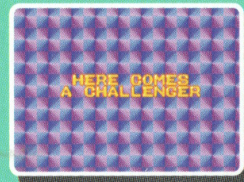
3 連勝数に応じて、イラストができ上がってゆきます。16連勝以上で完成です。

[隠しキャラ出現条件]

「とことん対戦」で連勝を続けると、
会ったことのないキャラクターが出現する
場合があります。
これらのキャラクターと戦って
勝つことができれば、そのキャラクターを
次回から使用できるようになります。

ゲームモード解説 3

真の勝者は誰だ？　対人戦モード。

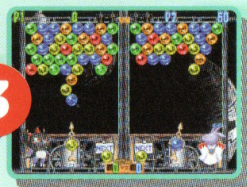
[ふたりで対戦]

- このモードのプレイには、コントローラが２つ必要になります。
- 「ひとりでぱずる」、「すとーりー対戦」のプレイ中に、空いているコントローラのスタートボタンを押して2P対戦を始めることもできます。

[キャラクターの選択]

1 1P、2P共に使いたいキャラクターを決定してください。

[ハンデ設定]

2 両者のハンデを設定します。"EASY"が最も相手への攻撃力が高くなり、"HARD"は低くなります。

[勝敗決定]

3 規定の本数を戦い、勝負がつくと両者ゲームオーバーになります。コンティニューするとキャラ選択に戻ります。

ハンデを設定すると、攻撃力以外にも色々な面で難易度に差がつきます。

ゲームモード解説 4

どこまで登れるのか？段位認定モード。

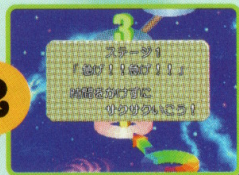
[ちゃれんじ]

●オプションモードで、プレイするラウンド数を設定できます。
●結果に応じて20段階の評価が成されます。

10級—1級—初段—名人

[キャラクターの選択]

1 方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。キャラクターごとにラウンドの構成による難易度が変化します。

[ルール]

2 提示された条件通りにプレイして下さい。条件がクリアできなくても先へは進めます。

[ステージ評価]

3 規定のラウンド数をクリアすると、そのステージの結果が表示されます。全ステージクリアで段位認定が行われます。

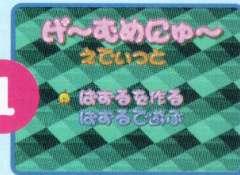
その他のモード 1

1人用

自分だけのラウンド作成モード。

[えでぃっと]

●作ったラウンドデータは25面分までメモリーカードに記録できます。

[メインメニュー]

1 方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。初めての場合は[パズルを作る]を選択してください。

[エディット作業]

2 データ作成～テストプレイを繰り返し、バランスの良いラウンドを作り上げてください。

[パズルを遊ぶ]

3 作った面までプレイできます。全25面を作成し、クリアするとエンディングになります。

[エディット画面の見方]

[支点エリア]
支点のみ配置することができます。

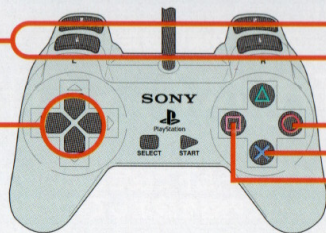
[カーソルキー]
方向キーでこれを動かして、バブルの配置や消去を行う場所を指定します。

[バブル配置エリア]
好きなバブルを配置できます。並べ方によってはクリア不能な面もできてしまうので注意。

[エディットメニュー]

エディット中、■ボタンを押すと以下のメニューが表示されます。使用したいコマンドを方向キー上下で選択、●ボタンで実行してください。

[ランダムカラー]……… ランダムバブルで出現する色を特定できます。
[マップクリア]………… 作成中の面データを消去します。
[フィールドサイズ]…… 面自体の広さを選択します。
[ラウンドセレクト]…… 編集したい面を選択します。
[ラウンドデータ]……… 作成した面データの順番入れ替えやコピーができます。
[テストプレイ]………… 作成中の面を遊ぶことができます。
[メモリーカード]……… 作成した面データのロード／セーブを行います。
[エディット終了]……… 作業を終了し、メインメニューに戻ります。

[エディット時の操作]

アナログコントローラ「デュアルショック」も使用できますが、左／右スティックは使用しません。

[エディット専用バブル]

[ランダムカラーバブル]
実際のプレイ時は色がランダムに決定され、毎回違う色になります。

[支点]
バブルをフィールド上に固定するために、必ず配置する必要があります。

注意
以下のような面を作った場合、その面のプレイはできません。
支点が一個も存在しないor支点しか存在しない面
この場合、画面には何も表示されず、面がスタートした瞬間クリアとみなされます。

その他のモード 2

[おぷしょん]

ゲームの環境設定モード。

●方向キー上下で設定したい項目を選択、左右で内容を設定してください。

[GAME] ……………… ゲームの全体的な環境を設定できます。
[CONTROLLER] …… ボタン配置等、コントローラの設定ができます。
[SOUND] …………… 音声全般に関する設定を行います。
[MEMORY CARD] … メモリーカードへのアクセスを行ないます。
[EXIT] ………………… ゲームメニュー画面に戻ります。

[GAME]

ゲームの全体的な環境を設定できます。

[GAME LEVEL] ……… ゲームの全体的な難易度を4段階に設定できます。
[MATCH POINT] …… [ふたりで対戦]の勝負本数を設定できます。
[CONTINUE VS] …… 対戦コンティニュー時の設定を簡略化します。
[HANDICAP] ………… [ふたりで対戦]のハンデの有無を設定できます。
[RENSA] ……………… 対戦時の連鎖の有無を設定できます。
[CHALLENGE] ……… [ちゃれんじ]の最終ラウンド数を設定できます。
[GUIDE LINE] ……… コンティニュー後のガイドラインの有無を設定できます。([ぱずる]のみ)
[EXIT] ………………… ゲームメニュー画面に戻ります。

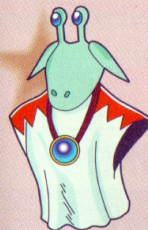
[CONTROLLER]

ボタン配置等、コントローラの設定ができます。

[KEY CONFIG] ……… ボタン配置を3種の中から選べます。
[1P VIBRATION] …… "デュアルショック"の振動の
[2P VIBRATION] …… 強さを設定できます。

LOW(標準)—HIGH(強い)—OFF(無し)

※初期設定は"LOW"になっています。

[EXIT] ………………… オプションメニュー画面に戻ります。

[SOUND]

音声全般に関する設定を行います。

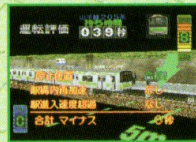
[SOUND MODE] …… モノラル/ステレオを設定します。
[MUSIC VOLUME] … ゲーム中のBGMの音量を設定します。
[SE VOLUME] ……… ゲーム中の効果音の音量を設定します。
[SE LOAD] …………… 聞きたい効果音を選択し、ロードします。
[SE TEST] …………… ロードした効果音を聞く事ができます。
[EXIT] ………………… オプションメニュー画面に戻ります。

[MEMORY CARD]

メモリーカードへのアクセスを行います

おぷしょん
MEMORY CARD
DATA LOAD
DATA SAVE
AUTO SAVE ◀ OFF ▶
EXIT
本ソフトはメモリーカードの領域を1ブロック使用します。

[DATA LOAD] …… メモリーカードからデータを読み出します。
[DATA SAVE] …… メモリーカードにデータを書き込みます。
[AUTO SAVE] …… 自動セーブ機能のON／OFFを設定できます。
[EXIT] ……………… オプションメニュー画面に戻ります。

※エディットモードのデータは自動セーブの対象になりませんので、手動でセーブを行なってください。（ゲーム起動時のロードは自動で行なわれます。）

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

真打ちパズル・第4弾登場!!

おなじみの段位認定や、エディット機能も搭載!!

滑車だ!!

NEWフィーチャーでさらにパワーアップ!!

連鎖だ!!

振動だ!!

注意(ちゅうい)

「解説書」及び“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用ください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応(振動のみ)

株式会社タイトー®

COMPACT disc

NTSC J

SLPS 01492

標準価格¥4,800(税抜)